

Arte y Tecnología Mediadores para la convivencia Pacífica

Trabajo de grado para obtener el título de
Especialista en El Arte en los Procesos de Aprendizaje
Fundación Universitaria los Libertadores

María del Rosario Gualdron Murillo & Olga Lucía Rodríguez Rodríguez
Bogotá, D.C. Septiembre de 2016

Copyright ©2016 por María del Rosario Gualdron Murillo & Olga Lucía Rodríguez Rodríguez.

Todos los derechos reservados.

DEDICATORIA

Principalmente a Dios por permitirme avanzar en la senda de la vida.

*A la memoria de mis padres en especial a mi madre de quien heredé principios y tenacidad
para salir adelante.*

*A mis hijas Andrea del Pilar, Alejandra y sus esposos quienes me han apoyado en cada
paso que doy.*

A mis nietos quienes son la fuerza y prolongación de mí existir.

*A mi esposo Humberto por quien doy gracias a Dios por haberlo puesto en mí camino y
quien siempre ha brindado su apoyo y ayuda incondicional.*

A Lilia María: amiga, confidente y respaldo permanente.

A mis estudiantes con quienes compartimos saberes y experiencias

“Gracias Dios por las personas y oportunidades que has puesto en mi camino”.

María del Rosario Gualdron Murillo



DEDICATORIA.

*Este trabajo sin lugar a dudas lo dedico a mis estudiantes que son la inspiración de mi
trabajo.*

*A mi hija y a mi familia en general, por su apoyo, sus preocupaciones, su voz de aliento para
sacar adelante este proyecto.*

Olga Lucía Rodríguez Rodríguez

Resumen

La presente investigación se llevó a cabo en el Colegio Alberto Lleras Camargo, Institución Educativa Distrital de Bogotá, con el tema “Arte y tecnología mediadores para la convivencia pacífica”. Dentro del aula de tecnología se trabajó por ambientes de aprendizaje, proporcionando a los estudiantes del curso tercero ciclo II, herramientas conducentes a fortalecer diferentes competencias orientadas hacia su proyecto de vida.

Esta estrategia de trabajo en el aula generó entre los estudiantes interacción favoreciendo el proceso pedagógico cognitivo y convivencial, permitiendo a la vez establecer reglas a través de espacios deliberativos, de trabajo y como instrumento de construcción de acuerdos.

La investigación es el resultado de estrategias metodológicas conducentes a generar cambios tanto en la estructura del pensamiento como en el proceso de formación de los estudiantes que lleven a la concientización sobre la necesidad de interactuar, trabajando en equipo y en forma colaborativa, vislumbrando futuros de convivencia y paz.

Palabras clave: Arte, Trabajo en equipo, trabajo colaborativo, tecnología, ámbitos, acuerdos, rol, tolerancia, respeto, responsabilidad, solidaridad.

Abstract

This research took place at Alberto Lleras Camargo School in Bogota City. The theme of this research was “art and technology as mediators for peaceful coexistence”. In the technology classroom, learning environments were created providing to third grade students, cycle II tools with the objective of strengthening different competences oriented to their life project.

This classwork strategy generated between students the interaction promoting the cognitive and learning process. At the same time, it allowed to establish rules through deliberative work spaces. Furthermore, it was a tool for building agreements.

The research is the result of methodological strategies focus on generate changes in the structure of thought as well as in the process of training students with the awareness of the need to interact, working in teams and collaboratively in order to promote peaceful settings.

Keywords: Art, Teamwork, collaborative work, technology, areas, agreements, role, tolerance, respect, responsibility, solidarity.

Tabla de contenido

	Página
Capitulo 1 Arte y Proceso Tecnológico Para el Proyecto de Vida	11
Capitulo 2 Estilos de Aprendizaje y Teorías que los Enmarcan.....	18
Capitulo 3 Caminando Ando.....Buscando la Convivencia y la Paz.....	46
Capitulo 4 Construcción de Ambiente de Trabajo.....	51
Capitulo 5 Conclusiones	57
Lista de Referencias	61
Lista de Tablas.....	viii
Lista de Figuras.....	ix
Anexos	64

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Antecedentes. Documentos de apoyo</i>	22
Tabla 2 <i>Marco Legal</i>	23
Tabla 3 <i>Población total comunidad Educativa colegio Alberto Lleras Camargo I.E.D.</i>	48
Tabla 4 <i>PHVA</i>	50
Tabla 5 <i>Población muestra.</i>	52
Tabla 6 <i>Actividades y estrategias desarrolladas</i>	53
Tabla 7 <i>Ejecución etapas Plan de Acción</i>	56

Lista de figuras

Figura 1 <i>Aprendizaje autónomo</i>	26
Figura 2 <i>Rol del Docente en la educación virtual</i>	43
Figura 3 <i>Plan de acción</i>	55

Lista de Anexos

Anexo A <i>Taller Pensar con mis emociones</i>	64
Anexo B <i>Taller Mi grupo de trabajo y roles</i>	65
Anexo C <i>Taller Jugar con mi cuerpo</i>	66
Anexo D <i>Construyendo mandalas</i>	66
Anexo E <i>Taller Sanando mi yo interior</i>	67
Anexo F <i>Taller Armando estructuras</i>	68
Anexo G <i>Valores para la convivencia pacífica</i>	70
Anexo H <i>Actividad armando estructuras: Papercraft</i>	70
Anexo I <i>Construyendo mandalas</i>	71
Anexo J <i>Sanando mi yo interior. Taller VivaPi</i>	72

Capítulo 1

Arte y Proceso Tecnológico Para el Proyecto de Vida

Dentro de los contenidos de la malla curricular de tecnología del Colegio Alberto Lleras Camargo I.E.D. se trabajan los pasos del proceso tecnológico, los que se constituyen como herramienta base que contribuye al conocimiento formando personas con capacidad crítica, frente a las necesidades de su comunidad o su entorno. Se puede considerar el Arte como una herramienta pedagógica con la que se pretende crear estrategias o alternativas, innovadoras conducentes a transformar la educación y que aporte a la construcción de un buen ambiente para la Ciudadanía y Convivencia. El proyecto se encausa de forma asertiva pues lo que se pretende es en primer lugar preparar a los estudiantes para desenvolverse en un medio cada vez más exigente, en segundo lugar a través de las prácticas pedagógicas como el Arte en los procesos de aprendizaje se generen espacios para trabajar las competencias ciudadanas que se convierten en escenarios de paz llegando a la concertación para solucionar problemas, encaminar el liderazgo y el proyecto de vida de los estudiantes. Éste es un paso en el que se presentan tropiezos y más si se tiene en cuenta la difícil situación por la que atraviesan las familias de los estudiantes y que de hecho repercute de una u otra manera en ellos mismos, difícil, pero el trabajo constante y reiterativo hace que poco a poco se tomen hábitos y actitudes de cambio frente a los diferentes escenarios de participación. El concepto de crecimiento lleva consigo el estudio de posibles factores que inciden en el comportamiento del ser humano. Por naturaleza se tiende a ser “egoísta”, a querer todo para sí y no compartir con los demás.

La imposición de condiciones en el contexto familiar y social es una de las variables que inciden en el comportamiento, en la disociación de experiencias, en el abismo que se pone entre el niño, su actuar y la sociedad en la que se va involucrando

Como educadores, se considera un compromiso buscar mecanismos o estrategias que salgan de una estructura académica formal y tradicional, dando paso a cambios que en primer lugar elevan el nivel de comprensión de las diferentes temáticas tratadas y que permitan a los niños acercarse a una realidad social en la que es necesario compartir y trabajar en forma colaborativa, en donde éste aprendizaje sea agradable y llame su atención.

A través del Arte se pueden establecer procesos de aprendizaje que permitan que el niño salga de ese estado en el que permanece siempre a la defensiva, que experimente y tenga en primer lugar aceptación de sí mismo, eleve su autoestima y, posteriormente acepte a quienes le rodean para así poder integrarse a un grupo con el que se lleve a cabo un proyecto conjunto con el éxito final esperado.

Dentro del contexto educativo se ha presentado transformaciones muy diferentes a las de hace algún tiempo, que modifican a sus individuos ya sea el docente, el estudiante y hasta al mismo padre o madre de familia.

“Aparentemente, podría atribuirse dichos cambios a fenómenos asociados al surgimiento de una pedagogía informacional o pedagogía de la información; una orientación pedagógica que pone de manifiesto que tanto los alumnos como los docentes son una forma de «mediación» entre la información y la experiencia humana de manera que el procesamiento de dicha

información sería uno de los objetivos tanto en lo que se refiere a la actividad de la enseñanza como a la del aprendizaje propiamente dicho”(Navarro, 2009, p. 142).

Sin duda alguna se puede afirmar que el ser humano necesita de ciertos estímulos para auto superar deficiencias que se relacionan con su desarrollo personal como piensa “La motivación es un aspecto de enorme relevancia en las diversas áreas de la vida, entre ellas la educativa” (Pereira Naranjo, 2009, p. 153), por cuanto se debe tener presente en cada instante que dure el proceso de aprendizaje, proporcionar un ambiente agradable y atrayente para los estudiantes y para el mismo docente. Ajello (citado por Pereira Naranjo, 2009) comparte su pensamiento con el comentario como la motivación es importante además del aspecto educativo en cada momento de la vida ” la motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma”. En el ámbito escolar de algunas clases del colegio Alberto Lleras Camargo, se percibe poca motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje y las labores académicas. Los estudiantes atribuyen esta situación a la actitud del docente que establece los entornos de aprendizaje según la metodología tradicional.

Visualizando la problemática existente entre los estudiantes y las dificultades que se presentan frente a las relaciones interpersonales y más aún cuando de realizar trabajos o proyectos grupales se trata, es necesario buscar estrategias pedagógicas que redunden en el aumento de tolerancia, respeto por las ideas y aportes del otro. Teniendo en cuenta lo anterior, el grupo investigador se plantea el siguiente interrogante:

¿Cómo desde el ámbito de Arte y Expresión en los niños y niñas de ciclo 2 del colegio Alberto Lleras Camargo I.E.D., de la localidad 11 de la ciudad de Bogotá se puede contribuir al desarrollo y empoderamiento de una convivencia pacífica a través del trabajo colaborativo?

En éste orden de ideas, con el presente trabajo de Investigación se pretende como objetivo desde el trabajo de aula, Integrar el Arte como base del proceso de aprendizaje en los estudiantes de ciclo 2 a través del trabajo colaborativo en el área de tecnología, construyendo competencias ciudadanas y brindando herramientas que permita a los estudiantes fortalecer su proyecto de vida de tal forma que impacte y transforme la realidad social.

De acuerdo con cada uno de los objetivos de la investigación, el grupo investigador se propone como lineamientos ejecutar una serie de actividades que conduzcan a:

- Proponer desde el ámbito de Arte y Expresión acciones y estrategias que conlleven al liderazgo y la convivencia pacífica entre los estudiantes de ciclo 2 del colegio Alberto Lleras Camargo I.E.D., localidad 11 en la ciudad de Bogotá.
- Fortalecer el trabajo en equipo estimulando la invención a través de la exploración de diferentes herramientas tecnológicas, hacia la cultura del emprendimiento.
- Incluir el Arte como eje central en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de la malla curricular del área de tecnología de los estudiantes de ciclo 2 que redunden en el fortalecimiento del trabajo colaborativo.
- Usar el conocimiento, elaborando y ejecutando planes de acción para solucionar problemas y necesidades del entorno en beneficio de la construcción de su proyecto de vida.

En el colegio Alberto Lleras Camargo I.E.D. , se presentan dentro de la institución situaciones de conflicto entre los estudiantes dándose éstas en diferentes escenarios de participación bien sea dentro o fuera del aula de clase.

La filosofía de la institución Educativa distrital Alberto Lleras Camargo se manifiesta a través de los siguientes fundamentos y principios:

- El (La) Estudiante como centro de la labor Educativa: La institución centrada en la persona, promueve en los (las) educandos la acción libre y responsable, la creatividad, la realización del proyecto personal de vida, el autogobierno, el liderazgo, la ciencia crítica, el espíritu de superación y el enriquecimiento de la espiritualidad.
- El conocimiento intelectual y práctico como base estructural del desarrollo productivo: La labor educativa se dirige hacia la formación en valores humanos, artísticos, científicos y tecnológicos.
- La autoridad como servicio: Los miembros de la comunidad educativa vivencian en sus quehaceres cotidianos la afectividad y el deseo de servir al otro en busca del bien común.
- El o la docente como orientador u orientadora y facilitador del aprendizaje: En el quehacer pedagógico diario el maestro Llerista trabaja en la formación de ciudadanos competentes y competitivos.
- La evaluación permanente como base del proceso de autoconstrucción y de enriquecimiento personal y colectivo: La evaluación se entiende como el proceso

formativo capaz de anticipar el futuro y promover el compromiso ético de compartir el ser, el tener, el hacer y el saber.

- La Autogestión: Como fundamento regulador cotidiano en cada uno de los estamentos de la comunidad educativa
- El padre de familia como primer educador: La institución educativa promueve el compromiso responsable del primer ente educador en el proceso formativo.

La propuesta es integrar los aportes obtenidos en la Especialización “El Arte en los procesos de Aprendizaje” a la malla curricular del área de tecnología para minimizar acciones que están conduciendo a la falta de interés, motivación y por ende al incumplimiento de los compromisos académicos por parte de los estudiantes.

Es desde el Docente que se deben plantear estrategias artísticas motivadoras que modifiquen la actitud pasiva de los estudiantes, que eleven el nivel de responsabilidad frente a los compromisos adquiridos y a través de ellas se centre la atención en el empoderamiento del trabajo colaborativo, por lo que se ejecutará la propuesta desde en el ámbito de Arte y Expresión.

La humanidad ha pasado por diversidad de etapas para alcanzar los avances que ha logrado, como asevera Cabero-Almenara, (2004) “desde la revolución agrícola y artesanal, a la industrial y de la información o del conocimiento, que es en la que nos desenvolvemos en la actualidad (p. 1). Esta afirmación es consecuente con los procesos evolutivos en los ámbitos de la educación y el progreso de la sociedad, queriendo cada día fortalecer los saberes y la transmisión de conocimientos al interior de las instituciones educativas.

Dentro del proceso educativo en cualquier contexto, se puede evidenciar que los estudiantes muestran falta de motivación en su proceso educativo, esto se debe a la rutina en las clases; las prácticas educativas deben enfocarse a que los conocimientos que se transmiten, sean significativos para sus participantes. “El significado básico que toda situación de aprendizaje debería tener para los alumnos es el incremento de sus capacidades haciéndolos más competentes y haciendo que disfruten en el uso de las mismas”(Tapia, 2005).

Por tanto la investigación retoma las teorías y modelos pedagógicos para hacer una innovación en el aula de clase, en primer lugar Piaget, contrariamente a lo que suele creerse, atribuye una importancia muy grande a la educación, y declara abiertamente que “sólo la educación puede salvar nuestras sociedades de una posible disolución, violenta o gradual” (Piaget, 1934c, pág. 31)citado por (Papert, 1999). Con estos conceptos de mejorar la calidad del aprendizaje en los estudiantes se pretende enfocar el trabajo desde tecnología. El Colegio Distrital Alberto Lleras Camargo IED, promueve en los estudiantes la autonomía, el pensamiento crítico, la responsabilidad, el liderazgo y el trabajo en equipo, para fortalecer sus competencias básicas y laborales generales que le exige el mundo de hoy. Este proyecto nace de la necesidad de acercar a los estudiantes a fortalecer su proyecto de vida con la práctica diaria.

Capítulo 2

Estilos de Aprendizaje y Teorías que los enmarcan

Este proyecto se realiza en la Ciudad de Bogotá, D.C. localidad 11 (Suba) en el colegio Alberto Lleras Camargo I.E.D. La educación actual en Colombia tiene como meta proporcionar nuevas metodologías para facilitar el aprendizaje en los estudiantes y generar en las personas cambios significativos que contribuyan a una formación integral, que se inculque en los niños valores encaminados a resaltar habilidades.

El papel de la comunidad en un entorno social es determinante frente a las situaciones de violencia, agresividad, discriminación, matoneo que se presentan al interior de las instituciones educativas. A pesar de existir Manuales de convivencia que regulan estos comportamientos, que prohíben acciones en contra de una convivencia pacífica, siempre se presentan situaciones que exigen la intervención de la comunidad siguiendo un conducto regular establecido para atender situaciones que se presentan.

En el Colegio Alberto Lleras Camargo I.E.D. suelen haber situaciones de conflicto, discriminación, comportamientos que van en contra del individuo, su integridad y la de quienes les rodean. En estos casos es determinante el papel que desempeñan los actores quienes se encargan de perpetuar o detener el maltrato.

Es claro que el ambiente familiar violento influye de manera relevante en los comportamientos de los estudiantes pues estos replican en los colegios el comportamiento a

manera de desahogo haciendo inmersión en un mundo de pandillismo, microtráfico, entre otros impactando de manera significativa la convivencia en los colegios.

Por último podemos señalar la falta de solidaridad entre los integrantes de la comunidad educativa pues éste fenómeno fomenta la competitividad a tal punto que hace que los estudiantes se olviden de valores como la solidaridad, el civismo, el respeto por sí mismo y por quienes le rodean sin importar la edad.

Todas estas situaciones generan en los estudiantes rechazo hacia el aprendizaje. El trato inadecuado, la falta de respeto a los lineamientos establecidos sobre urbanidad, a las formas de relación social generan dificultades en el niño para adaptarse a un medio social en donde impera el estatus de poder.

Desde primaria se observan tristemente situaciones de gran complejidad que de no ser tratadas a tiempo pueden evolucionar a otras manifestaciones más graves. Desafortunadamente en las instituciones educativas el docente tiene que hacer las veces de mediador, orientador, psicólogo, consejero dejando de lado la práctica académica desfasándose en lo curricularmente programado.

Todo este conglomerado de conductas inapropiadas produce un fracaso escolar en el grupo. Generalmente se suele criticar al sistema, pero para caer en la red es necesario buscar estrategias y mecanismos que unifiquen la convivencia con la práctica educativa y hacer de las clases un espacio agradable al niño facilitando su proceso de aprendizaje simultáneamente con el de convivencia pacífica.

Como antecedentes, podemos decir que se consultaron diferentes fuentes y proyectos de trabajo en el aula orientados a la convivencia y a la inclusión del arte en los procesos de aprendizaje, encontrando que en la mayoría de ellos el enfoque de investigación a su contexto y a una línea específica de investigación u otra; por consiguiente, los antecedentes los encausaremos hacia las actividades realizadas dentro de la misma institución y la problemática a nivel de convivencia que se vive en las instituciones educativas .

Como punto de partida mencionaremos que el trabajo en equipo y colaborativo se viene trabajando en el colegio Alberto Lleras Camargo I.E.D. , desde la asignatura de tecnología. Generalmente por la ubicación de los escritorios de trabajo de los estudiantes y por los espacios un tanto reducidos para la número de estudiantes en cada curso, el trabajo en equipo y colaborativo no se da incidiendo ello en los problemas de convivencia cuando realmente tienen que realizar actividades por equipos de trabajo.

A lo anterior le podemos sumar que la violencia constituye una problemática que está dada en nuestro país desde hace más de cincuenta años. Ésta constituye un fenómeno relacionado con el conflicto armado, el narcotráfico afecta diferentes contextos y escenarios de la vida cotidiana llevando al desplazamiento, al chantaje, a la agresión física.

A las instituciones educativas llega muchos niños víctimas de la violencia bien sea social o familiar. Skrzypiec realizó un estudio en estudiantes que habían sido víctimas de *bullying* y su efecto en el aprendizaje, el desarrollo emocional y mental del individuo. Los análisis indicaron que una tercera parte de los estudiantes que habían sido acosados reportaron serios problemas de concentración y atención (Skrzypiec, 2008). El niño quien se siente agredido y con

resentimientos inconscientemente reacciona ante cualquier actitud que aparentemente “le ataca”, respondiendo de igual forma ante sus compañeros convirtiéndose ésta situación en ir y venir y devenir de reacciones afectando éste comportamiento su capacidad de atención, su desarrollo emocional y mental.

Las instituciones educativas tiene entre otras como meta lograr una buena convivencia entre los miembros de la comunidad ya que se considera que las buenas relaciones sociales son primordiales en el fortalecimiento del proceso creando un clima escolar adecuado.

” La convivencia es una forma de socializar con otros en la que el ser humano se enfrenta a diario y con la cual debe llegar a convivir compartiendo criterios de acuerdo con su proceso de desarrollo. Etimológicamente, el término *convivencia* proviene de *convivere*, que significa vivir en compañía de otros, es decir, cohabitar. Convivir hace parte del reconocimiento de que quienes comparten por diversos motivos escenarios y actividades dentro de un sistema convencional, están sujetos a normas que tienen el fin de favorecer la interacción, prevenir los conflictos y sus consecuencias, que, sin duda, involucran diversos sentimientos“ (Ortega & Del Rey, 2004)

Podemos concluir que la realidad de las instituciones educativas están centradas en la dinámica que genere ésta entre los miembros de la comunidad educativa, por lo que se considera indispensable tener claridad en los elementos significativos que la conforman, Por ello es importante que el docente ejerza la pedagogía como un acto reflexivo y sistemático sobre el niño y la comunidad, dejando claridad que también el docente se enfrenta a tropiezos múltiples

cuando ésta comunidad especialmente las familias no contribuyen en forma significativa al proceso de formación integral de los estudiantes. A continuación se relacionan los documentos que han servido de apoyo para fundamentar la presente investigación.

Tabla 1 Antecedentes. Documentos de apoyo

No.	TITULO	AUTOR/ UBICACIÓN	DESCRIPCION
1	Los mandalas en “El libro rojo de Carl Gustav Jung”.	Dra. Alejandra Elbaba/Institut Universitari de Cultura – Barcelona – 2012.	Es un libro que en síntesis nos enseña como el mándala es un símbolo puesto que representa una realidad que se encuentra oculta, que no se conoce plenamente. El mándala contiene procesos interiores, que se encuentran más allá de lo que podemos ver con nuestros sentidos. Esta es una investigación de un tema complejo cuyo conocimiento y comprensión ayudarán a avanzar en la construcción de un país respetuoso de los derechos fundamentales de los niños y jóvenes, igualmente nos muestra en gran medida en por qué de ciertos comportamientos agresivos que ellos presentan.
2	Perfil de los niños, niñas y adolescentes sin cuidado parental en Colombia.	Ernesto Durán Straus – Elizabeth Valoyes/Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales-Niñez y Juventud. 2009.	El propósito del Proyecto de Educación para la Ciudadanía y la Convivencia, es brindar elementos conceptuales y metodológicos que permitan a las comunidades educativas crear, fortalecer, re-significar y desarrollar distintas acciones, prácticas e iniciativas pedagógicas orientadas a la formación de ciudadanos(as) con identidad, autonomía, conciencia de derechos, valores vitales y participativos, capaces de convivir de forma sana en los ambientes escolares y en los territorios del Distrito Capital.
3	Lineamientos Pedagógicos para la Ciudadanía y la Convivencia.	Secretaría de Educación de Bogotá D.C./ Redacadémica.edu.co-2013.	

Fuente: Elaboración propia (2016)

Para tomar un referente legal sobre el cual se basa el presente proyecto de investigación, se relacionará a continuación algunas de las leyes, decretos y normas que amparan la convivencia

pacífica y que contemplan dentro de la educación el arte como parte fundamental del proceso de aprendizaje.

Tabla 2 *Marco Legal*

NORMA	DESCRIPCION
Constitución Política de Colombia 1991.	Norma de normas en la que se plasma el ejercicio del poder soberano del estado para fortalecer la unidad de la Nación y asegurar a sus integrantes la vida, la convivencia, el trabajo, la justicia, la igualdad, el conocimiento, la libertad y la paz.
Ley 115 de 1994. Ley General de Educación.	La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad.
Ley 715 de 2001.	Por la cual se dictan normas orgánicas en materia de recursos y competencias de conformidad con los artículos 151, 288, 356 y 357 (Acto Legislativo 01 de 2001) de la Constitución Política y se dictan otras disposiciones para organizar la prestación de los servicios de educación y salud, entre otros.
Decreto 1860 de 1994.	Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales.
Decreto 1075 de 2015.	“Por el cual se adiciona el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación, para reglamentar la Ley 1740 de 2014
Guía 21 del M.E.N. El arte en la educación inicial.	El arte representa los múltiples lenguajes artísticos que trascienden la palabra para abordar la expresión plástica y visual, la música, la expresión corporal y el juego dramático. Orientación pedagógica para la educación inicial.
Ley 1620 de 2013.	Por la cual se crea el sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar.

Fuente: Elaboración según Ministerio de educación (2015).

Hablar de auto aprendizaje es hablar de las teorías que dan la base en el quehacer profesional de los docentes pues todo su actuar está enfocado en el estudio del conocimiento y la construcción del mismo.

Las teorías del aprendizaje son variadas de acuerdo a la concepción de los diferentes autores, pero son los profesionales de la educación que al momento de enfrentar determinado grupo de estudiantes pueden determinar sobre cuál de esas teorías basará el aprendizaje de su grupo.

Dentro de los diferentes enfoques teóricos tenemos las posturas de Jean Piaget con sus aportes como el papel activo del sujeto en la construcción de su conocimiento, la importancia de los conocimientos previos como base para la asimilación de otros y el reconocimiento de lo biológico en el desarrollo psicológico.

Jean Bruner y David Ausubel con el rescate de los aspectos cognitivos que son base del aprendizaje creativo y mediadores de la conducta que se modifican en el aprendizaje. Ausubel aporta un aprendizaje significativo que nace de la teoría Piagetiana de la construcción del conocimiento con base a conocimientos previos existentes en la estructura cognitiva y que para ser significativo exige ciertos aspectos como la estructuración lógica y jerarquizada de los materiales de enseñanza y por último las ideas de Vigotsky que destaca las relaciones entre la teoría y la práctica.

Podríamos también plantear que dentro de un mismo grupo y contexto existen diferentes estilos de aprendizaje como lo son el Visual, auditivo y Kinestésico. Del profesionalismo de cada docente depende descubrir cuál es el que más se adapta al grupo con el que se trabaja y las diferentes actividades de las cuales se puede valer como herramientas de trabajo para enfocar más asertivamente el aprendizaje de los estudiantes.

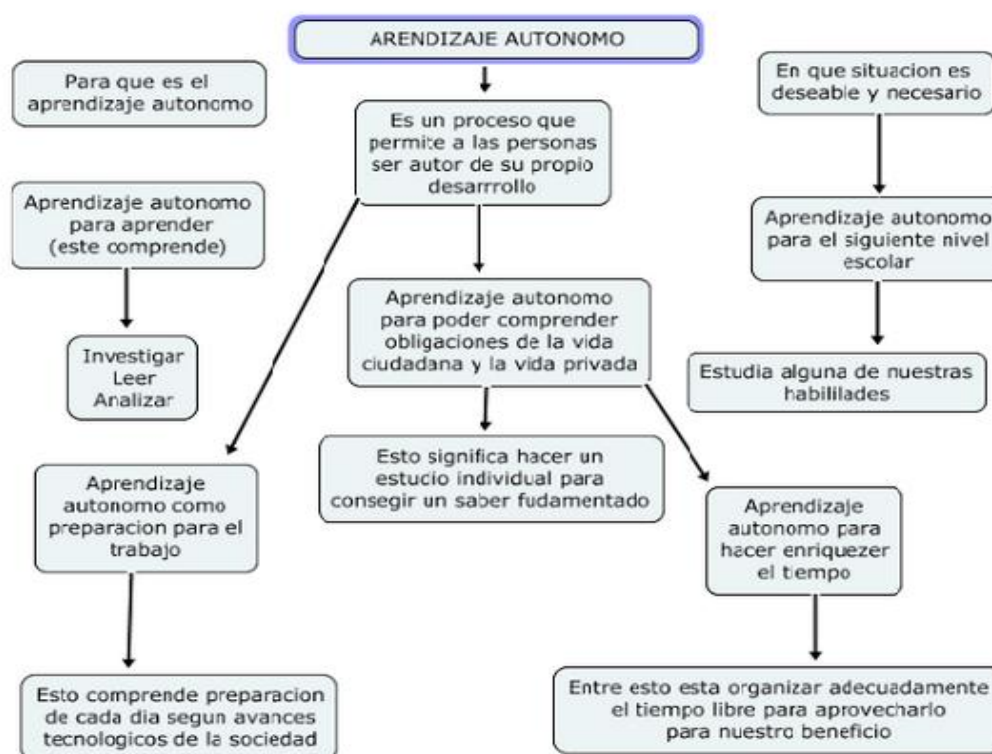
De un buen trabajo en el proceso depende el auto aprendizaje, pues un estudiante que ha seguido un proceso adecuado, puede llegar a concretar cuál es su estilo de aprendizaje y aplicarlo a su cotidianidad.

Son muchos los autores que responsabilizan de los resultados del aprendizaje no tanto al modo en que el profesor presenta la información sino al modo en que el alumno la adquiere, procesa/codifica y recupera, es decir, su enfoque de aprendizaje; de ahí el aforismo de que lo que el estudiante hace es siempre más importante que lo que hace el profesor (Corominas, Tesouro y Teixidó, 2006; Dochy et al., 2005; Tickle, 2001; Tiwari et al., 2006).

Es una forma de aprender a educarse el aprendiente, para la vida laboral, profesional, familiar y sociocultural, a partir de la autogestión del conocimiento individual y de trabajo cooperativo. Por tanto, el aprendiente debe aprender con el otro para potenciar la inteligencia creativa, imaginativa, sintética, disciplinar, de ética y de respeto a la Otredad. Esto implica desarrollar habilidades y estrategias de aprendizaje cognitivas, meta cognitivas, socioculturales, éticas, contextuales y ciberculturales. Además, de educarse a sí mismo debe conocer y aplicar las habilidades de pensamiento de orden superior para convertirse en un aprendiente capaz de observar, comparar, contemplar, diferenciar, inferir, narrar, tomar decisiones, inducir – deducir, deducir – inducir, argumentar, contraargumento, explicar, justificar y desarrollar un pensamiento hipotético entre otros. Por tal razón, estas habilidades contribuyen a la construcción de preconceptos a conceptos en torno a actividades de aprendizaje relacionada con cosas prácticas, relacionada con las personas y relacionada con las representaciones mentales. El aprendiente autónomo es capaz de establecer ámbitos de actuación para aprender a aprender en la sociedad del conocimiento en búsqueda de un bien común.

Figura 1 Aprendizaje autónomo

MAPA CONCEPTUAL APRENDIZAJE AUTÓNOMO



Fuente: Tomado de:

<http://margaritagutierrezaprendizajeautonomo.blogspot.com.co/>(2016)

El aprendizaje autónomo es relevante cuando el aprendiente asume el proceso de aprendizaje con un sentido crítico emancipatorio. Es decir, desde la criticidad aprende a autorregularse para identificar las fortalezas y debilidades de aprendizaje respecto a las habilidades de aprendizaje, los hábitos de estudio, las estrategias de aprendizaje, la inteligencia emocional, la inteligencia existencia, la inteligencia ética, la inteligencia de las relaciones interpersonales, en fin, todo lo

concerniente a habérselas con el entorno y con la vida. Por otro lado, la criticidad abarca lo intelectual y lo moral, entendido como un aprendizaje con sentido de responsabilidad social que contribuye a una relación de respeto y sana convivencia entre la comunidad de los aprendientes.

El aprendiente autónomo aprehenderá un repertorio de estrategias de aprendizaje afectivas, cognitivas, meta cognitivas, socioculturales, científicas, comunicativas, éticas y dominio de las nuevas tecnologías, con el fin de afirmar el postulado de aprendizaje de interacción social meta cognitivo de auto observación, de autoevaluación, de coevaluación, de planificación y de planes de mejoramiento. Este aprendizaje no retoma algún modelo o didáctica en particular, lo que interesa saber es cómo esta diversidad de modelos pedagógicos y didácticos promueve formas de aprendizaje autónomos para llegar a la mayoría de edad. En otros términos, el aprendiente decide por sí mismo cómo alcanza la resignificación del conocimiento como una forma de vida que adopta con prudencia y libertad para la gestación de nuevos conceptos o teorías en medio del bombardeo de información de la sociedad del conocimiento.

Cuando el aprendiente se educa a sí mismo tiene la oportunidad de evaluar los logros alcanzados desde la perspectiva del aprendizaje real y el aprendizaje ideal. Esto quiere decir, que continuamente formula preguntas y respuestas para identificar si aprendió de manera exitosa, si aprendió a comprender, si aprendió a interpretar, si aprendió argumentar, si aprendió a analizar, si aprendió a resolver problemas, si aprendió a tomar decisiones, si aprendió a trabajar en equipo, si aprendió las virtudes para buscar el bien común y si aprendió a ser una buena persona. El aprendiente identifica los desempeños exitosos para adquirir un pensamiento complejo de las disciplinas en el ámbito profesional.

El éxito del aprendizaje radica cuando el aprendiente interactúa con los compañeros para internalizar el dominio de las habilidades de pensamiento de orden superior. Este aprendizaje consiste en un crecimiento individual y del grupo de estudio para conocer los ámbitos de actuación sobre preguntas y respuestas que contribuyen a la formación de la criticidad, de la libertad, de la autonomía, del reconocimiento y respeto al otro, del trabajo en equipo, de la capacidad de indagar y explorar la información, de la producción de conceptos y teorías, de acercarse o establecer un nuevo paradigma del conocimiento problematizado. Aprender a interactuar con otros, es aprender a reconocer la asertividad del conocimiento mancomunado, producto de una reflexión social que logra falsear y validar la dialéctica de un conocimiento sustentado en el error y la certeza discursiva del grupo con base en la confrontación del conocimiento objetivo.

Un aprendiente autónomo que posea un repertorio de sistemas conceptuales, tendrá mayor oportunidad para relacionarlo con el conocimiento previo y la adquisición de nuevos conceptos, pero siempre, concebido en términos de humanidad y de piedad del Otro.

El uso y la generación del conocimiento también parte de la inteligencia emocional, afectiva, ecológica, amorosa y ética entre otros. O sea que, la producción de conceptos se involucra con el concepto de humanidad, entendido como la valoración de la humanidad para un crecimiento de respeto, de reconocimiento y de aceptación del Otro, favoreciendo una sana convivencia y la gestación futuro ciudadano que logra la plenitud al formar parte de la sociedad. Esto significa que la ciencia y la tecnología, la productividad, el mercadeo, los negocios, en fin, parte de una concepción de humanidad para empoderar la vida del hombre por encima de un interés depredador o deshumanizante.

Desde los estudios sobre aprendizaje se encuentra que los enfoques cognitivos y los enfoques histórico- culturales proveen elementos conceptuales que permiten caracterizar los principales elementos del aprendizaje autónomo y posibilitan señalar las estrategias pedagógicas para su desarrollo.

Describen las formas como los aprendices elaboran los conceptos, los incorporan a su estructura mental y los transforman. Piaget (1972) explica este proceso a través de la teoría de la equilibración, para el autor los sujetos incorporan nuevos conceptos a través del proceso de asimilación, el cual le permite relacionar lo nuevo, con los conceptos disponibles en su estructura de pensamiento, esta relación promueve una acomodación en la estructura, modificando o transformando a través de la reinterpretación, el equilibrio entre estas dos funciones permite adquirir nuevas formas de aprendizaje; ante un desequilibrio o conflicto cognitivo se reinicia el ciclo permitiendo paulatinamente incorporar nuevos aprendizajes en la estructura de pensamiento.

El énfasis de los postulados Piagetianos se centra en la auto estructuración, la que a su vez está condicionada por el nivel de desarrollo intelectual en el cual juega un papel importante el aprendizaje por descubrimiento y la abstracción reflexiva. En términos de auto aprendizaje la teoría de Piaget permite establecer una secuencia y una graduación de los aprendizajes de acuerdo a las características del desarrollo de niños y niñas, igualmente permite armonizar el desarrollo intelectual con el desarrollo moral para proveer las bases del pensamiento autónomo necesarias para permitir el ejercicio de la responsabilidad y la toma de decisiones.

David Ausubel a través de sus trabajos sobre aprendizaje significativo “postula que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva” (Díaz, F.2002. pág. 35), concede un valor especial a la interestructuración del conocimiento, por lo cual valora el papel del docente y de los materiales de estudio en los procesos de aprendizaje. Él establece, que es en la interacción activa de estos elementos, que se dan las situaciones de aprendizaje.

Formula que en el ámbito escolar se pueden dar aprendizajes por recepción repetitiva, por recepción significativa, por descubrimiento repetitivo o por descubrimiento significativo, dadas las cantidades de información que se presenta a los estudiantes, sin embargo advierte que lo importante es que el proceso de recepción de la información se convierta en significativo en la medida que el estudiante pueda establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos.

Ausubel establece tres fases en el aprendizaje significativo:

- Una fase inicial en la cual el aprendiz percibe la información de forma segmentada, tiende a memorizar, usa estrategias de repaso para aprender la información.
- Una fase intermedia en la cual el aprendiz empieza a encontrar relaciones y similitudes entre las partes aisladas de la nueva información incorporada, el nuevo conocimiento se vuelve aplicable en otros contextos, existe más oportunidad para reflexionar sobre la información incorporada, el conocimiento llega a ser más abstracto, es posible el empleo de estrategias de elaboración para organizar el conocimiento (mapas cognitivos, mapas conceptuales, redes semánticas).

- Una fase terminal en la cual los conocimientos que se organizaron y elaboraron a través de diferentes estrategias, están más integrados y las ejecuciones paulatinamente son más automáticas.

Desde el aprendizaje significativo se pueden ilustrar algunas estrategias que promueven relaciones sustantivas entre los saberes previos y los nuevos conocimientos:

En primer término socializar los objetivos de enseñanza para que estos sean comprendidos y compartidos.

Realizar resúmenes porque permiten destacar conceptos claves, establecer organizadores previos porque permiten contextualizar la información, utilizar ilustraciones, videos, fotografías dibujos porque representan una teoría o tema específico.

De acuerdo con (Amaya & Prado de Amaya, 2002) “el acto de aprender es una actividad permanente que inicia al nacer y termina al morir”.(p. 18) acto que se puede realizar en cualquier espacio o momento, según la disposición del que recibe y acepta el proceso de aprendizaje, por tanto, a continuación se presentan varias definiciones de aprendizajes según diversos autores.

En ese orden de ideas, hablaremos ahora de la Teoría pedagógica; Aprendizaje Significativo. Con el propósito de fortalecer los proyectos escolares David Ausubel planteó un modelo alternativo ante el imperante conductismo que había en 1963. La propuesta en el proceso educativo era basada en el aprendizaje por descubrimiento, ocupándose de los procesos propios del estudiante presente años atrás diferentes pedagogos han realizado propuestas que favorecen

este proceso como; Ausubel quien afirmaba que “Existe un aprendizaje significativo cuando se relaciona intencionalmente el material objeto de estudio, que es potencialmente significativo, con las ideas establecidas y pertinentes de la estructura cognitiva (Edel, 2010, p.86) . Para que se dé el aprendizaje significativo se debe proporcionar un ambiente de connotación significativa y de alta recordación y permitir que la asimilación del conocimiento se de en el estudiante, este conocimiento debe ser coherente, claro y organizado para que sea afianzado en el proceso de aprendizaje.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es muy importante tener en cuenta la estructura cognitiva del estudiante; no solo se puede limitar a la cantidad de conceptos e información que se ofrece a los estudiantes; si no tener en cuenta los conocimientos que ya poseen bajo su propia convicción de sus aprendizajes(Ausubel, 1997, p.1)

En el ambiente de aprendizaje hay un espacio en el cual los individuos participantes (Docentes – estudiantes) interactúan bajo condiciones físicas que regulan la motivación, disposición y determinación para aprender algo, en un aprendizaje significativo los conocimientos se dan unas condiciones muy exactas, no se borran, porque son perdurables y estables, ya que están anclados a la herramienta virtual que lo ha permitido, por generar un ambiente innovador que se sale de la cotidianidad de las clases tradicionales. Así mismo, El aprendizaje significativo en la práctica enfoca su trabajo a unas variables específicas para lograr un aprendizaje significativo en el aula. Si enseñamos de la manera como aprende el alumnado, es decir de manera conectada y relacionada, la mayoría de los estudiantes aprenderán (Ballester, 2002)

Podemos considerar que en Colombia ya es un avance el hecho de que la educación artística tenga su espacio dentro de la malla curricular. (García & Malagón, 2010) que dice “Las nuevas políticas curriculares, los programas y acciones que se desprenden de las políticas, obliga a los docentes a cambiar sus hábitos y métodos de enseñanza, situación que toma su tiempo” (p. 257). Por ende, los docentes ejercen un papel fundamental en el cambio de la práctica pedagógica. No siempre hay que señalar al sistema como el culpable de todo. Los maestros interactúan constantemente con sus estudiantes siendo los primeros quienes perciben las necesidades de la comunidad y qué prácticas metodológicas se ajustan en ella para generar cambios significativos en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Analizando los videos y la ponencia de la Pedagoga Ethel Batres 2009, hay mucho de cierto en su expresión pues el sistema educativo es impositivo. Los sistemas se disfrazan, pero es realmente eso lo que queremos? Será cierto que podemos generalizar un sistema y adaptarlo a un contexto?

Cuando ella afirma que somos un mercado consumista el rubro educación (Ethel Batres en la cumbre Educación “Arteducación”2009). Las propuestas no son creativas, son variaciones sobre el mismo tema a partir de un mismo modelo.

Una educación que no transforma las sociedades es inútil (Oscar Asmitia Pedagogo Guatemalteco) No hay revolución educativa pero si reformas por todo lado.

El arte en la educación a veces cae en el juego, parece creativo pero no lo es, Es necesario que se tome una posición como docentes en la que desde las aulas se muestre cómo se pueden hacer cambios que realmente vayan en pro del rescate de la educación artística.

El dibujo, la pintura, la música, la danza constituyen elementos que conforman un aprendizaje significativo en los niños. Ellos expresan sus sentimientos, pensamientos, intereses en los dibujos y pinturas que realizan y demuestran el conocimiento que poseen de su entorno por medio de la expresión creadora. Es importante que se permita a los niños manifestarse por medio de la expresión artística sin que se les imponga un patrón de trabajo bien sea por parte de docentes, guías, padres o personas bajo quienes esté el cuidado de los niños. Es necesario dejarlos exteriorizar su creatividad.

El desarrollo de la capacidad creativa, la autoestima, la disposición de aprender, la capacidad de trabajar en equipo o el pensamiento abstracto, encuentran en la educación artística un espacio ideal a través de las artes, con fines de sensibilización, iniciación y expresión.

Con esto se pretende decir, que el maestro quiere dar una transformación en cada clase, principalmente haciendo el cambio propio, mediante la capacitación y el uso de la tecnología, la comunicación, teniendo en cuenta los saberes de los estudiantes, además de todos los recursos que ofrece la actualidad educativa. Por tanto, en el enfoque de contenido pedagógico, se retoman los aportes de Teóricos que a pesar de haber transcurrido mucho tiempo aún siguen vigentes, en las investigaciones que tienen relación con la educación y el proceso de enseñanza – aprendizaje, estos pedagogos no han dejado de ser referentes de la actualidad en educación, como se retoma en:

“Una visión constructivista, el aprendizaje se basa en la experiencia y siempre ocurre individualmente (...) esta expansión del conocimiento nuevo engloba el conocimiento se lleva a cabo a través de nuevas experiencias o mediante reflexión crítica de los propios constructores cognitivos confrontados con otros”(Marín, 2015, p. 42).

Sin embargo las condiciones tradicionales desarrolladas en algunos entornos educativos se limitan al intercambio de contenidos curriculares e información, y no pasan de las aulas de clase además es almacenada en las memorias de los estudiantes mínimamente, siendo verificada con el conocimiento adquirido mediante las notas cuantitativas en cada periodo.

Lo anterior ha permitido observar estudios, el desarrollo de investigaciones que acercan a la realidad de las aulas de clase y al sistema educativo en general. La importancia del tema que fomenta esta investigación es tratar de que manera como los estudiantes perciben el aprendizaje en tecnología y su aplicación en las diferentes actividades a desarrollar en cada uno de los ambientes de trabajo. Teniendo en cuenta lo anterior, se debe considerar la evolución psicológica educativa del niño postulada por Piaget, y que se trata en el marco teórico en el enfoque de contenido pedagógico; que se debe orientar hacia la creación de los ambientes de aprendizaje en el ámbito educativo teniendo en cuenta las necesidades de cada grupo de estudiantes según su edad, contexto y características.

Por tanto en esta investigación se presenta como desde el enfoque de aprendizaje significativo, se hace una propuesta que contribuye al fortalecimiento, adquisición y almacenamiento de la información sobre los temas relacionados con la tecnología desde el Arte,

lo cual genera mayor amplitud de conceptos, práctica constante y las posibilidades de variar en el aprendizaje, mejorar el campo de conocimientos, de sus usuarios en el quehacer docente. “La buena orientación que haga el docente, los valores que posea el estudiante, el grado de dificultad que se fije el estudiante para su propio avance, sólo el individuo que quiere surgir y aprender lograra su beneficio educativo”(Franco & González, 2011)

El arte es definido como el concepto que engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginaria. Mediante recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, el arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones.

El arte es de vital importancia en la educación ya que es generador del desarrollo de la expresión creativa natural que todo ser trae consigo, y estimula tanto las cualidades como los valores sociales, morales y la autoestima. Además, tiene la finalidad de introducir al educador y al educando en la ardua y fascinante tarea de la creatividad, la sensibilidad, la apreciación artística y la expresión, factores que contribuyen al espíritu creativo y social de todo individuo.

El hombre es por naturaleza un ser que necesita comunicarse y expresarse para relacionarse con los demás. Es un ser único, con una capacidad de autenticidad en su expresión individual y con un lenguaje que lo diferencia del mundo animal. Precisamente por este lenguaje el hombre puede expresarse y crear sus propios símbolos. El individuo ha creado una simbología a través del tiempo; ésta se va transformando de acuerdo con su evolución intelectual, social y cultural. El hombre crea diferentes lenguajes y expresa sentimientos ya sea por medios orales, escritos, corporales, musicales o gráfico pictóricos. Al ir desarrollando su lenguaje el hombre está

contribuyendo a su desarrollo intelectual, creativo y sensitivo. "En la primera infancia, los niños construyen un repertorio de sensaciones, rutinas y expectativas. A partir de sus experiencias, confieren un sentido práctico a sus mundos físico y social.

El niño, desde el momento de su nacimiento, busca el conocimiento del mundo por medio de la percepción, ya sea visual, táctil o auditiva, y posteriormente llega a una etapa de conocimiento interpretativo e imitativo. En la medida que va creciendo, busca la forma de comunicación y expresión en relación con los demás; para esto, toma los elementos que considera importantes para su entendimiento, comienza a utilizarlos artísticamente y a proyectar situaciones vivenciales, que expresan sus relaciones con lo social, lo familiar y lo escolar.

Es aquí donde el niño de acuerdo con su etapa de desarrollo comienza a manejar la simbología (su simbología), su interpretación del mundo de acuerdo con su edad. La creatividad y la imaginación van de la mano con estos dos elementos; crea sus fantasías transformándolas en elementos artísticos según la manifestación simbólica que van adquiriendo; es así como va creciendo dentro de ese proceso de creación artística; su intelectualidad debe ir a la par con su imaginación para ir creando su autenticidad expresiva.

Artísticamente el niño va fortaleciendo su conocimiento. Cuando ingresa a la escuela primaria recibe un condicionamiento que va limitando su forma de expresión, esto es, cuando el niño no recibe de manera integral la educación. Aquí comienza el problema, cuando no se le promueven las habilidades y las destrezas, cuando la educación se convierte en teoría y se pierde la practicidad y se aplica un aprendizaje conductivo y no inductivo. Todo esto constituye un rompimiento en el desarrollo que vuelve al niño más retraído y menos expresivo.

El respeto de la individualidad y expresividad del educando es muy importante, ya que esto proporciona al niño el equilibrio para que su aprendizaje sea más significativo. Artísticamente, el niño cumple una función evolutiva que le va a permitir el desarrollo creativo y colectivo, así como cierta estabilidad emocional.

Si el niño no está en contacto con la enseñanza artística como un objetivo necesario para su desarrollo psicomotor, sensitivo e intelectual en la primaria, esto ocasiona que al iniciar el nivel secundario tenga dificultades tanto del manejo psicomotor de las habilidades físicas, como en el desarrollo de su pensamiento. Se vuelve un reproductor de esquemas, sin propuestas ni iniciativas, ya que el entusiasmo que desprendía del hecho de ser niño en el campo del conocimiento del mundo se transformó en desinterés del saber porque ha perdido el elemento más importante: la creatividad.

La danza, la música, el teatro y las artes plásticas en la educación establecen una serie de condiciones importantes que ayudan a la integridad en el desarrollo del alumno, tales como la psicomotricidad, la expresión y la simbología; la imaginación y la creatividad, el sentido estético, la apreciación artística, la sensibilidad, la percepción y el conocimiento.

En los campos educativos fundamentalmente existe la ausencia del trabajo creativo y expresivo, por el hecho de que en la educación no se imparten las actividades artísticas. Esta situación tiene su base en el hecho de que existen pocos maestros especializados en el área y pocas escuelas dedicadas al arte; esto ocasiona una falta de promoción de las actividades creativas e intelectuales, un desequilibrio emocional y corporal, y una cadena de inseguridades en el educando, así como la desvalorización individual, ocasionada por el desinterés tanto de

padres de familia como de educadores mismos, esto es; por el desconocimiento de lo que es y significa el arte en la educación.

¿Qué es la creatividad? La creatividad es uno de esos términos en los que caben muchas cosas e incluso por mucho tiempo. Entre los autores no ha existido un acuerdo generalizado sobre lo que se entiende bajo este término. La creatividad es un concepto complejo que ha sido estudiado desde diferentes disciplinas: la psicología, la antropología, la sociología y muchas más. La creatividad involucra procesos cognitivos, afectivos, neurológicos, sociales y de comunicación, entre otros, por lo que su estudio no puede abordarse desde un solo punto de vista. A continuación señalamos los puntos en común que los diversos estudiosos del tema han encontrado al definir la creatividad:

- Es la posibilidad de transformar la realidad.
- Presenta un carácter original.
- Requiere de habilidades cognitivas y de actitudes o disposiciones favorables por parte del individuo o grupo.
- Implica un proceso que culmina en la comunicación de la idea, hallazgo o producto a otros individuos.

Saturnino de la Torre, amigo, estudioso de la creatividad y ejemplo viviente de lo que es un individuo creativo, afirma respecto de nuestra preocupación y necesidad por definir la creatividad que es más fácil vivirla que definirla “La creamos a cada momento, sin que ello requiera conocer su significado científico.” (S. de la Torre, 1999).

¿Por qué es importante la creatividad? La creatividad es el motor que mueve la evolución del ser humano, siempre ha estado presente en su vida de manera natural.

La creatividad permite transformar la realidad y mejorarla. En la formación de niños y jóvenes, el desarrollo de las habilidades y actitudes creativas puede permitirles adaptarse con mayor éxito a un mundo en permanente y vertiginoso cambio. Esta afirmación podría parecer paradójica por mencionar la «adaptación». Sin embargo, al hablar de creatividad implícitamente estamos hablando de flexibilidad, por lo que la adaptación a la que nos referimos tiene que ver con un proceso dinámico y no con una respuesta pasiva de conformismo ante los cambios.

- La creatividad nos produce satisfacción, alegría y nos conduce a niveles más altos de realización personal. Al expresar nuestra creatividad de diversas maneras, logramos una mejor calidad de vida, no sólo porque encontremos formas de satisfacer alguna necesidad específica, sino porque nos da la oportunidad de darle sentido a nuestra vida, aumenta nuestra autoestima y sentido de competencia.
- La creatividad es un camino hacia la trascendencia. Nos abre la posibilidad de dejar huella en las personas que nos rodean a través de nuestros actos creativos. Éstos se traducen en nuevas opciones, en nuevas realidades, no sólo para nosotros mismos, ya que, al comunicarnos con el otro y vivir la creatividad a través de nuestras actitudes y conductas, podemos crear mundos mejores con terreno fértil para el desarrollo del potencial del hombre, haciendo con ello un servicio, por pequeño que sea, a la humanidad.
- La creatividad consiste en un marco de referencia, en un conjunto de habilidades y de actitudes para dar respuesta a las situaciones inesperadas, siempre cambiantes en

nuestra vida. La creatividad es un recurso que nos permite ver la vida desde diferentes encuadres, expandiendo nuestras posibilidades permanentemente. Los cambios permanentes a diferentes niveles de la vida humana en la sociedad, en el campo laboral, en la cultura, en la economía y en la política, que repercuten en nuestra vida cotidiana conformando esquemas diversos en cuanto a horarios, actividades, estructura familiar, nos demandan generar nuevas formas de responder a lo nuevo, a lo desconocido e inesperado. ¿De qué manera podemos asegurarnos de equipar a los niños y jóvenes de hoy con lo necesario para el viaje que emprenden, si desconocemos las eventualidades que les tocarán vivir? Las habilidades y actitudes creativas, las habilidades para el pensamiento crítico, una adecuada autoestima y autoconfianza son, entre otros, los recursos que les permitirán estar siempre bien equipados, sin importar las eventualidades que tengan que enfrentar.

¿Qué es Convivencia Pacífica? La misión de las instituciones educativas es formar personas integralmente dentro de un contexto social. Para desarrollar los diferentes programas se requiere que la convivencia escolar sea de especial relevancia para que los diversos espacios donde se relacionan los estudiantes sean de total armonía.

La convivencia pacífica permite un crecimiento personal al tiempo que brinda armonía, organiza ambientes confortables, coordinados y forja sanas costumbres evitando situaciones de intolerancia; así mismo permite vivenciar los valores y facilita el desarrollo como colectivo al fortalecer la convivencia con el otro: garantiza el dialogo, la solución y mediación de conflictos y a la vez que mediar que invita al trabajo solidarios.

El objetivo de una convivencia pacífica es valorar a los demás y saber que en la escuela hay la oportunidad de dar a conocer los valores y costumbres, que se aprenden en el hogar, y que se puede ser personas capaces de compartir con los compañeros, sin utilizar la violencia sino en un ambiente de igualdad y solidaridad.

El aula o salón de clase es un espacio donde el docente y sus estudiantes aprenden y practican los buenos hábitos. La clase debe permitir que tanto los unos como los otros se expresen bajo una atmósfera de respeto, donde se conserve la cordura y el buen proceder ante situaciones que en determinado momento pueden llegar a generar conflictos, pero ello obliga en muchos casos a cambiar las prácticas educativas, las largas y rutinarias sesiones donde el cansancio y la monotonía terminan en tedio llevando a la desconcentración y la indisciplina. Es aquí donde las bondades del arte se convierten en la llave maestra, donde el estudiante rompa con la monotonía y se sume a la idea de ser parte de mejores ambientes de aprendizaje.

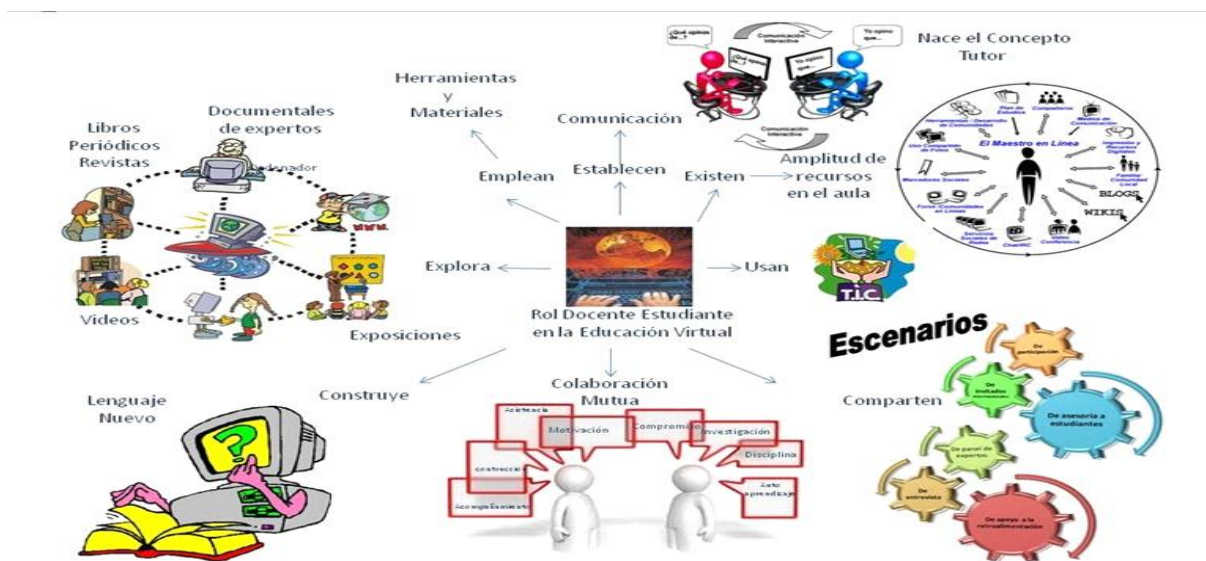
La misión de las instituciones educativas es formar personas integralmente dentro de un contexto social. Para desarrollar los diferentes programas se requiere que la convivencia escolar sea de especial relevancia para que los diversos espacios donde se relacionan los estudiantes sean de total armonía.

Enfoquemos ahora la atención hacia lo que es la tecnología. Está vista no solo como aquellos elementos relacionados con las Tic, sino que ésta es también un conjunto de saberes que abarcan conocimientos teóricos y prácticos bien sea de carácter mecánico o industrial. Estos dan la posibilidad al hombre de hacer adaptaciones en su contexto que facilitan las condiciones de

trabajo o desempeño en la aplicabilidad diaria, con infinidad de herramientas que él mismo ha creado de acuerdo a las necesidades.

Se tiene claro que hay diferencia entre técnica y tecnología; la primera está basada en la experiencia y la segunda en el saber racional, por lo que la Tecnología es el conjunto de conocimientos de una técnica. Articulados los dos se obtiene un bien de utilidad práctica que satisface las necesidades y deseos de los seres humanos.

Figura 2 Rol del Docente en la educación virtual



Fuente: Tomado de:

<https://www.google.com.co/search?q=el+aprendizaje+aut%C3%B3nomo&espv=2&biw=1366&bih=667>

La tecnología siempre ha jugado un papel muy importante en el mundo. Los docentes ejercen un papel protagónico en el proceso, siempre llevan auestas un compromiso de cambio tanto a nivel individual como colectivo así como el logro de aprendizaje procedimental, conceptual y actitudinal de manera integral. La tecnología requiere de intercambio de experiencias y la construcción de acuerdos.

Cuando un niño elabora sus propios diseños bien sea en pintura, dibujo, arma estructuras en fin elabora su propio constructo de acuerdo a su imaginación, está exteriorizando su realidad social, cultural, emocional a la vez que la relaciona con su entorno.

Para describir un Ambiente de Aprendizaje es necesario no desconocer que éste va de la mano con el trabajo colaborativo el cual responde a las necesidades de los procesos que se llevan a cabo en la institución Alberto Lleras Camargo, por cuanto se ha implementado para crear estrategias que redunde en beneficio de la transformación educativa..

Se considera Ambiente de Aprendizaje aquellos espacios que bajo la orientación y dinamización de los docentes se potencien aspectos socio afectivos, cognitivos y físico-Creativos cuyo propósito sea dar condiciones que bajo los lineamientos del P.E.I. de las Instituciones conduzcan a favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

El docente es un guía u orientador en el proceso de transmisión del conocimiento, presentando a los estudiantes estrategias para llegar a él. La práctica en la elaboración o diseño de algún modelo o prototipo permite que el estudiante a través del Arte adquiera conceptos sobre

contenidos temáticos sin la previa asimilación de un vocabulario que quizá le resulte difícil comprender.

Ahora bien, el aprendizaje colaborativo busca propiciar espacios en los que las habilidades tanto a nivel individual como grupal se den partiendo de discusiones entre los estudiantes cuando ellos buscan explorar nuevos conocimientos y conceptos convirtiéndose ellos en responsables de su propio aprendizaje.

De acuerdo con Jonhson, D. Y Honhson, R. (1987), "El aprendizaje cooperativo es un conjunto de métodos de instrucciones para la aplicación en pequeños grupos de entrenamiento y desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes miembros del grupo"

Capítulo 3

Caminando Ando... Buscando la Convivencia y la Paz

Este proyecto de intervención se desarrolla dentro de la línea de Investigación, pedagogía, medio y mediaciones de la Fundación Universitaria los Libertadores, a partir de la observación de la experiencia, la cual tiene como objetivo principal mejorar la convivencia escolar, la tolerancia, el respeto por el niño y hacia los demás, valores que se han venido perdiendo durante los últimos años con el aumento de la cobertura y debido a la multitud de problemáticas de tipo familiar, social y económico que traen los estudiantes de grado tercero del colegio Alberto Lleras Camargo I.E.D., de la Localidad Once de Suba con la implementación de estrategias lúdicas centradas en las artes y la tecnología. Dar a conocer los cambios que se producen en los comportamientos y actitudes de los niños de este grado, a lo largo del año académico para lograr identificar que el desarrollo de trabajos por Ámbitos de Aprendizaje utilizando la técnica de armando objetos con diferentes materiales entre otros: papercraft, minicraft, y mándalas, es beneficioso y mejora el comportamiento en los estudiantes, los incita a desarrollar trabajo en equipo y en forma colaborativa, disminuye la agresividad e igualmente fortalece su capacidad cognitiva por medio de muchas actividades que involucran el colorear, recortar y armar pintar, pegar, entre otros.

El propósito es vincular esta práctica con la realidad social del entorno acentuando en el campo pedagógico, con el fin de que los actores partícipes se involucren de tal forma que se tome conciencia de la problemática a la que nos enfrentamos y más con la realidad actual por la que atraviesa nuestro país. De esta forma, se busca orientar en la necesidad de implementar

estrategias de trabajo dentro del aula no solo en el proceso cognitivo sino también en impulsar a la comunidad para promover cambios en la práctica pedagógica desde el docente como el papel fundamental de cada estudiante.

En éste orden de ideas, para el planteamiento de ésta propuesta de intervención se ha optado por un tipo de investigación que es eminentemente cualitativa con un enfoque descriptivo, donde se observa a detalle el actuar de los estudiantes frente a los diferentes escenarios de participación y las temáticas tratadas dentro de la malla curricular de tecnología.

El eje de acción del presente proyecto de intervención se caracteriza por ser una I.A. (Investigación, Acción), la cual permite enfocar el trabajo de acuerdo a la información obtenida teniendo en cuenta actitudes, intereses, acuerdos o desavenencias de los estudiantes. Por lo anterior, se diseñarán estrategias pedagógicas que motiven a llevar una convivencia pacífica en el contexto escolar y especialmente en el aula de tecnología al implementar el trabajo en equipo.

La Investigación y el actuar producto de la primera, se dinamizarán con el transcurso de las actividades pedagógicas y metodológicas propuestas buscando así que el grupo con el que se desarrolla el proyecto sea multiplicador y contribuyan al desarrollo positivo, basado en valores para un buen trabajo en equipo.

El Colegio Alberto Lleras Camargo I.E.D. cuenta con una población total de 2050 personas como lo muestra la siguiente tabla:

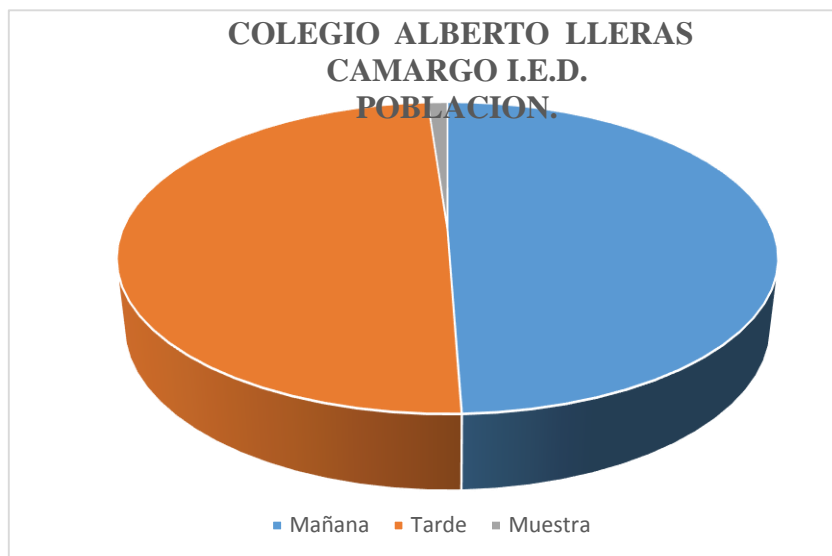
Tabla 3 *Población total comunidad Educativa colegio Alberto Lleras Camargo I.E.D.*

COLEGIO ALBERTO LLERAS CAMARGO I.E.D.			
SECTOR	JORNADA MAÑANA	JORNADA TARDE	TOTALES
Servicios Generales	5	5	10
Celadores	4	2	6
Administrativos	4	3	7
Estudiantes	600	600	1.2
Docentes	60	60	120
Rectora	1		1
Coordinadores	3	3	6
Padres de Familia	350	350	700
Total	1.027	1.023	2.05

Fuente: Elaboración propia (2016)

La muestra corresponde a la selección de estudiantes del Colegio Alberto Lleras Camargo de la localidad 11 (Suba) con el que se va a desarrollar el proyecto de investigación siendo éste grupo conformado por cuatro (4) docentes, Un (1) tallerista invitado, 17 estudiantes del curso 302 Jornada tarde, 10 estudiantes del curso 301 y 10 del curso 303. Las edades de los niños oscilan entre los 8 y 9 años aproximadamente.

Gráfica 1. Población muestra



Fuente: Elaboración propia (2016)

Dentro de las herramientas teóricas y metodológicas para la recolección de la información requerida para el proyecto, inicialmente, se aplicó encuestas y entrevistas como instrumento de recolección de datos a los estudiantes, pero por la edad de los niños se pudo concluir que no era un mecanismo viable, razón por la cual se determinó, aplicar la observación directa.

Para poder plasmar de forma concreta las diferentes estrategias y actividades planteadas para el desarrollo del proyecto de intervención y hacer una continuidad en la calidad de los procesos, se recurrirá a la herramienta presentada por Deming basada en un ciclo de cuatro pasos: Planificar, Hacer, Verificar y Actuar (PHVA). Ésta red de procesos nos dará una mayor probabilidad de tener éxito en el objetivo planteado.

Tabla 4 *PHVA*.

	ACTIVIDAD	FECHAS	ESPACIOS	POBLACIÓN BENEFICIADA
PLANEAR	• Taller Pensar con mis emociones (Anexo 1)	Julio 12 y 13 de 2016	Aula Ludomagia	37 Estudiantes
	• Mi grupo de trabajo y roles. (Anexo 2)	Julio 14 de 2016	Aula de tecnología	37 Estudiantes
	• Jugar con mi cuerpo. (Anexo 3)	Julio 19 de 2016	Aulas de tecnología y Ludomagia	37 Estudiantes
	Construyendo Mandalas. (Anexo 4)	Julio 21 de 2016	Aulas de Tecnología y Ludomagia	37 Estudiantes
	• Sanando mi yo interior. Ritualito Quitapesares (Anexo 5).	Julio 22 de 2016	Aula de tecnología	37 Estudiantes
	• Armando estructuras (Papercraft)	Julio 26 de 2016	Aulas de clase	37 Estudiantes
HACER	Realización de los talleres (6)	Se desarrolló cada taller en las fechas y tiempos establecidos.	Los espacios de trabajo se reservaron para ejecución de los talleres en las fechas y horas previstas	La población participó en su totalidad.
VERIFICAR	Toma de evidencias fotográficas de los talleres	Se constató que las fechas no se cruzaron con otras actividades	Los talleres se desarrollaron en los espacios separados para tal fin	Se tomó asistencia de los estudiantes participantes
ACTUAR	Los talleres fueron productivos y se planeó dar continuidad.	Las fechas se acordarán con los directores de grupo	Los espacios serán los mismos de acuerdo a la disposición de ellos	Los talleres se ajustarán a las edades de estudiantes cuarto, quinto y los estudiantes de grado tercero que no participaron.

Fuente: Elaboración propia (2016)

Capítulo 4

Construcción de Ambiente de Trabajo

Como objetivo General las investigadoras pretenden Integrar los aportes obtenidos en la Especialización “Arte en los Procesos de Aprendizaje” a la malla curricular del área de tecnología con el propósito de motivar a los estudiantes del grado 3º, para fortalecer los desempeños cognitivos y las competencias ciudadanas mediante el trabajo en el ámbito de Arte y Expresión, brindando herramientas que permitan a los estudiantes mejorar la convivencia escolar, y el trabajo en equipo que servirá como pilar para su proyecto de vida.

Para lograr llegar a la meta propuesta se desarrollarán los siguientes objetivos específicos:

- Despertar en los estudiantes el interés por aprender mediante el desarrollo de actividades artísticas estratégicamente planeadas para facilitar la adquisición de conocimientos.
- Elaborar artefactos mediante actividades en artes plásticas que fortalecerán el trabajo en equipo.
- Mejorar la convivencia escolar mediante el trabajo colaborativos en Ambitos de Aprendizaje.

Se puede decir que un recurso es un medio necesario para realizar actividades en el ambiente de aprendizaje y que permite satisfacer una necesidad o conseguir en la práctica educativa

estrategias variadas ya sea para dinamizar la enseñanza, propiciar herramientas para profundizar en distintos temas, o mostrar diferentes representaciones en el proceso de aprendizaje.

La investigación pretende dar espacio a una población de estudiantes entre 7 y 8 años respectivamente que pertenecen al grado 3° jornada tarde; se trabajó con todo el grupo de 37 estudiantes

Tabla 5 Población muestra.

COLEGIO ALBERTO LLERAS CAMARGO I.E.D.		
SECTOR	NÚMERO DE INTEGRANTES	TOTALES
Estudiantes 301	10	10
Estudiantes 302	17	6
Estudiantes 303	10	7
Docentes	4	1.2
Tallerista VivaPi	1	120
Total	42	1

Fuente: Elaboración propia (2016)

Con el fin de realizar la recolección de los datos que fueron el soporte para ejecutar el análisis de la propuesta, se detalla a continuación el instrumento cualitativo que se desarrolló en el proceso de la aplicación.

A través de la observación directa no estructurada, se analizó en cada clase a los estudiantes, teniendo en cuenta actitudes comportamentales, expresivas, de aceptación, respeto por el compañero de grupo, responsabilidad al asumir su rol dentro de las actividades propuestas en las clases y desempeño en el trabajo en equipo.

Para el desarrollo de la propuesta se realizaron Seis (6) talleres con los estudiantes. Se contó con el acompañamiento de un tallerista de VivaPi, quien orientó a las docentes acompañó a los estudiantes todo el proceso. Las actividades se realizaron dentro de los tiempos programados en cada una de las etapas del plan de acción. En el siguiente cuadro se sintetizará cada actividad.

Tabla 6 Actividades y estrategias desarrolladas

ESTRATEGIA	ACTIVIDADES
• Taller Pensar con mis emociones (Anexo 1)	Se entregará a cada estudiante un valor en un papel de colores. Cada estudiante conformará grupos de acuerdo al color que le correspondió. El grupo discutirá sobre lo que para ellos significa ese valor y cómo podrían trabajarlo en la rutina de las clases. Plasmar en los cuadernos un dibujo alusivo a los valores trabajados. Socialización de la experiencia
• Mi grupo de trabajo y roles. (Anexo 2)	Se entregará a los estudiantes palitos de colores y tamaños variados. Luego se ubicarán por colores y empezarán a hacer descartes por tamaños. Al final cada grupo quedará con cuatro integrantes. Entre ellos cruzarán información sobre gustos, datos específicos de cada uno como lugar de residencia, deportes característicos, etc. Luego de pasado un tiempo determinado, cada uno realizará la socialización de la información recibida del compañero. Así entre los integrantes del grupo asignarán roles como Monitor, Suplente de monitor, Utilero y Secretario. Posteriormente, la docente indicará las características y funciones que implica cada uno de los roles. En total en el aula de tecnología se conformarán 9 grupos de trabajo.
• Jugar con mi cuerpo. (Anexo 3)	Se proporcionará a los estudiantes vestidos, telas, disfraces, en fin atuendos para que caracterice algún personaje. Se realizará la terapia del juego, juego de roles y/o psicodramas. Se les pedirá que conformen grupos y planeen representar alguna situación de alguna experiencia propia o bien un drama inventado por ellos. Se da un tiempo determinado para la organización del vestuario y el montaje del socio drama, así como se determinará el tiempo de participación de cada grupo.
Construyendo Mandalas. (Anexo 4)	Se hará la adaptación y adecuación de un espacio con video Beam, conexión a Internet, libre de ruidos o elementos distractores. Se colocará un video de mandala pidiéndoles a los estudiantes que observen detenidamente las formas y figuras que allí se presenten. Mientras tanto se hará una reflexión sobre todo cuanto se tiene alrededor y los privilegios con los que contamos tanto a nivel físico, personal y en el contexto. Terminada esta actividad se pedirá a los niños que coloreen un mandala con los colores y de la forma que a bien tenga. Luego con material reciclable construirán en forma colectiva un mandala haciendo gala de su destreza y creatividad.
• Sanando mi yo interior. Ritualito Quitapesares (Anexo 5).	Se le proporciona al niño material como palos de paleta, pegante, cinta adhesiva, retazos de tela, lana. Se pide que con ese material construya un muñeco de su propia inspiración. Una vez concluida la actividad artística, se le pide al niño que cierre los ojos y con una ambientación musical adecuada se hace un recorrido por cada parte de su cuerpo para hacer un reconocimiento de sí mismo.

	Cuando se termina ésta fase, se le dice al niño que ese muñeco se llamará quitapesares y que le cuente a él en voz muy baja aquellas cosas que le atormentan y que no quiere exteriorizar. En la noche bajo la almohada ubique al muñeco y por arte de magia a la mañana siguiente ya ninguno de los dos tendrá consigo ese secreto.
• Armando estructuras (Papercraft) (Anexo 6)	Se entregará a cada estudiante un modelo de Papercraft impreso a color y pegado sobre cartulina para que la estructura quede con mayor firmeza. Los estudiantes deberán armarlo y para ello, es necesario que cuenten con tijeras y pegante. Hay que hacer hincapié en seguir las instrucciones y que para que la figura quede bien alineada las puntas y vértices deben coincidir. En algunas hojas aparece el modelo como debe quedar.

Fuente: Elaboración propia (2016)

Para desarrollar de forma organizada y metódica las acciones conducentes a la ejecución del proyecto, se diseñó un plan de acción o una estructura con el propósito de alcanzar los objetivos estratégicos establecidos con anterioridad. Para éste plan de acción se tuvo en cuentas aspectos como: Objetivos, actividades y/o procesos, recursos, evaluación o logros obtenidos; pasando por etapas como: Diagnóstico, motivación, organización y planeación, ejecución y evaluación.

Figura 3 Plan de acción



Fuente: Elaboración propia (2016)

Para describir cada acción en cada una de las etapas, la siguiente tabla refleja las acciones desarrolladas en cada paso:

Tabla 7 Ejecución etapas Plan de Acción

ETAPA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES Y/O PROCESOS	RECURSOS	EVALUACIÓN Y LOGROS
DIAGNÓSTICO	Implementar estrategias para integrar el arte en los procesos de aprendizaje a través del trabajo colaborativo construyendo competencias ciudadanas para fortalecer el proyecto de vida.	Observación directa no estructurada	Humanos: Docentes, estudiantes. Físicos: Aula de tecnología, ámbitos de trabajo, sillas, hojas, lápiz, marcadores, computador.	Reconocimiento de la problemática del trabajo grupal, inquietudes y sugerencias hacia el trabajo de aula.
MOTIVACIÓN	Concientización grupal e individual dirigida a estudiantes de grado tercero sobre la necesidad de cambiar estrategias y metodologías de trabajo.	Presentación de videos y charlas motivacionales relacionadas con el trabajo en equipo y colaborativo. Acercamiento del estudiante a la realidad del país relacionada con el conflicto.	Humanos: Estudiantes, docentes. Físicos y tecnológicos: Tablero digital, video Beam, tablero, cuadernos marcadores, hojas, colores, videos.	Reconocimiento y concientización sobre la necesidad de vincular los valores al proceso de trabajo en el aula, relacionándolos con el P.E.I. de la Institución
ORGANIZACIÓN Y PLANEACIÓN	Vincular a los estudiantes en la organización y planeación de cambios propuestos según sus expectativas de trabajo.	Organización y planeación de estrategias de trabajo propuestas que contribuyan al conocimiento y trabajo colaborativo.	Humanos: Estudiantes y docente, material tecnológico y didáctico, computador, video Beam.	Se logró que los estudiantes manifestaran sus ideas y sugerencias para un trabajo más dinámico y propositivo.
EJECUCIÓN	Propiciar un ambiente de comunicación y participación	Talleres orientados por el grupo VivaPi aplicando estrategias artísticas y pedagógicas.	Humanos: Estudiantes, docente, tallerista grupo VivaPi.	Trabajo dinámico y participativo.
EVALUACIÓN	Sustentación del desarrollo del proceso encaminado a incluir el arte en los procesos de aprendizaje en tecnología Reconocer la necesidad de trabajar en equipo mediante el trabajo colaborativo para una convivencia pacífica. Adquirir una capacidad crítica frente al post conflicto.	Realización de taller, elaboración de mandalas tanto para colorear como	Humanos: Tallerista VivaPi, estudiantes, docente líder. Físicos y tecnológicos: Aula de tecnología, aula de ludomagia, video Beam, videos de mandalas, material reciclable, palos de paleta, retazos de tela, lana, marcadores, piedras, fotocopias de PaperCraft	Motivación e interés por explorar nuevas estrategias de aprendizaje. Reconocimiento de la necesidad de cambiar en pro de su proyecto de vida.

Fuente: Elaboración propia (2016)

Capítulo 5

Conclusiones

El aprendizaje autónomo cambio el paradigma de aprender a aprender al contemplar una educación para la vida, teniendo presente que el acto de aprender depende de las habilidades de pensamiento de orden superior para el desarrollo de una meta inteligente. Por tanto, un aprendizaje que tiene en cuenta la triada de los factores relacionados con actividades prácticas, con las personas y las representaciones mentales incidirán de modo significativo en el aprendiente porque se toma conciencia del entorno, del potencial de aprendizaje del individuo, de la interacción con las demás personas, de la transferencia de estrategias cognitivas y metacognitivas y de la participación en la sociedad del conocimiento. El aprendizaje autónomo percibe las teorías de aprendizaje como una forma de vida que involucra las inteligencias afectivas, emocionales, existenciales, intelectuales y morales, o sea, es hacer de la vida una gran estrategia de la problematización del conocimiento.

El uso y generación del conocimiento de innovación y de criticidad en el aprendizaje autónomo parte de un conocimiento adaptativo que implica desenvolverse de manera espontánea e interactiva con actividades prácticas que favorecen una interacción con el entorno al crear una representación de las regularidades perceptivo motoras, la cual genera significado de cognición viva porque desarrolla una inteligencia corporal o de encarnación sobre la relación entre la teoría y la práctica del concepto o la teoría al comprenderlo a partir del conocimiento sensorial y la construcción de un conocimiento formal o abstracto.

La actividad relacionada con las personas es fundamental para lograr un aprendizaje social en donde la duda y el cuestionamiento se instala para interrogar por la validez del uso y generación del conocimiento en la búsqueda de la certeza del conocimiento en medio de la incertidumbre en que vive el aprendiente. La corporeidad de la otra persona reta la intersubjetividad del individuo al poner en duda los enunciados sobre la veracidad de las premisas que presenta en medio del dialogo, conllevando a la construcción de un conocimiento de contrastación sobre las evidencias de las racionalidades expuestas. En otros términos, el aprendizaje social propicia un espacio de interpretación sobre un conocimiento dialéctico que exige una pretensión de validez argumentativa que supere los contra argumentos de criticidad del oponente o que involucre a la construcción innovativa de un nuevo concepto o teoría.

La actividad relacionada con las representaciones mentales es importante porque se constituyen en los esquemas mentales para comprender y producir nuevas cogniciones emergentes sobre la problematización de la vida y del conocimiento científico. En otras palabras, cuando más sofisticada es el repertorio cognitivo mayor es el desarrollo del pensamiento hipotético, al plantear situaciones problematizadoras más complejas en el ámbito de la vida y del conocimiento científico. Esto significa que la empatía de los individuos es determinante a nivel de la corporeidad al desencadenar un conocimiento sensorial emotivo, afectivo, social y racional que culmina en el uso y la generación del conocimiento desde la perspectiva del conocimiento intersubjetivo, el conocimiento de la sociedad y el conocimiento objetivo.

Con el aprendizaje autónomo se pretende inculcar la iniciativa en la toma de decisiones acerca de la búsqueda de información, convertir al alumno en una persona independiente en el

ámbito de la educación para que así desarrolle habilidades competitivas que le puedan ser de mucha utilidad en el desempeño laboral.

Dentro de las ventajas del aprendizaje autónomo tenemos: Las personas que toman la iniciativa en el aprendizaje tiene más posibilidades de retener que aquel estudiante pasivo. El hecho de tomar la iniciativa en el aprendizaje está más acorde con los procesos naturales de desarrollo psicológico. En la práctica gran cantidad de desarrollo educativo sitúan la responsabilidad del aprendizaje en manos de los estudiantes. El arte en la educación se ha convertido en una de las estrategias más significativas para contribuir al mejoramiento de la educación por medio de la creatividad, que les permite a los estudiantes desde una perspectiva inclusiva y multicultural el reto de consolidar las herramientas artísticas necesarias para fortalecer los procesos de comunicación, sensibilidad y apreciación artística.

Una educación, basada en las artes y la creatividad, posibilita que el aula de clase se convierta en un excelente laboratorio de científicos y de sonrisas, espacio propicio para que en los estudiantes se les inculque el respeto hacia el otro, a valorar el trabajo en equipo y a reconocer la importancia del arte para promover el desarrollo de nuevas competencias como la observación, el análisis, habilidades propositivas y argumentativas, todas coherentes con el proceso de formación.

Por último podemos concluir que el proyecto realizado con los estudiantes fue muy asertivo ratificando que el Arte se debe incluir en el proceso de aprendizaje pues aumenta la capacidad de comprensión y al incluir trabajos artísticos que agraden a los niños, se logra en ellos mayor

concentración y agrado por participar, trabajar y por ende es un método efectivo para mejorar la convivencia escolar.

Lista de Referencias

- Amaya, J., & Prado de Amaya, E. (2002). *Estatregias de aprendizaje para universitarios: un enfoque constructivista*. Aebli, Hans, *Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo*, Madrid, Narcea, 1998
- Ausubel, D. (1997). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1–10. Retrieved from http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf
- Ballester, A. (2002). El aprendizaje significativo en la práctica antoni ballester. *El Aprendizaje Significativo En La Práctica*, 192. Retrieved from http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El_aprendizaje_significativo_en_la_practica.
- Cabero-Almenara, J. (2004). La transformación de los escenarios educativos como consecuencia de la aplicación de las TICs: estrategias educativas. *Formación de La Ciudadanía : Las* <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1448496>
- Díaz Barriga, F.; Hernández R., G. (2002). Constructivismo y Aprendizaje significativo. In *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista* (p. 465). Retrieved from [http://mapas.eafit.edu.co/rid=1K28441NZ-1W3H2N9-19H/Estrategias docentes para-un-aprendizaje-significativo.pdf](http://mapas.eafit.edu.co/rid=1K28441NZ-1W3H2N9-19H/Estrategias_docentes_para-un-aprendizaje-significativo.pdf)
- F. J., Alonso, L. S., Noriega, R., Romero, J., López, F., & Antolín, A. (2004). La enseñanza y el

aprendizaje, (57).

Fabra, Pere, Habermas: Lenguaje, razón y verdad, Madrid, Marcial Pons, 2008.

García, J. M., & Malagón, L. A. (2010). ¿ Por qué las políticas y reformas curriculares tienen un éxito limitado ? El caso del constructivismo y la educación basada en competencias. *Revista Perspectivas Educativas*, 251–262.

Hernandez, Sampieri, R. F. C. C. ; B. L. M. del P. (2010). *Metodología de la investigación*.

Hernández, A.(2011). Las artes en la enseñanza primaria, 49.

Johnson, D. Y Johnson, R. “Aprendizaje cooperativo apoyado por Computador” del proyecto Enlaces. Chile 1996.

Marín, E. (2015). Aprendizaje constructivista para el análisis de estructuras mediante el uso de un entorno virtual. *Revista Tecnocientífica URU Universidad Rafael Urdaneta*, 41–50.

MORENO-CHAUSTRE, J. J., ANDRADE-SOSA, H. H., GARCÍA-GONZÁLEZ, J. R.,
Navarro, M. G. (2009). Los nuevos entornos educativos: Desafíos cognitivos para una
inteligencia colectiva. *Comunicar*, 16(33), 141–148. <http://doi.org/10.3916/c33-2009-03->

Ortega Ruiz, R. (1998). La convivencia escolar qué es y cómo abordarla. Andalucía:

Consejería de Educación y Ciencia.

Skrzypiec, G. (2008). Living and Learning at School, Conference annual de la

Australian Association for Research in Education. Recuperado el 17 de agosto de 2012

de: <http://www.aare.edu.au/08pap/skr081125.pdf>

Tapia, J. A. (2005). Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos. La

Orientación Escolar En Centros Educativos., 209–242.

ANEXOS

Anexo A *Taller Pensar con mis emociones*



COLEGIO ALBERTO LLERAS CAMARGO I.E.D.
TALLER AREA DE TECNOLOGÍA

FECHA: Julio 12 y 13 de 2016

NOMBRE: Pensar con mis Emociones

OBJETIVO: Realizar un taller de manera lúdica en el que se evidencie el trabajo colaborativo realizando el juego "El valor llamado Incognito."

JUSTIFICACION:

Este taller se plantea como material de apoyo dentro del desarrollo de la especialización El Arte en los Procesos de aprendizaje de la Fundación Universitaria los Libertadores.

METODOLOGIA

Se entregará a cada estudiante un valor escrito en un papel de colores. Cada estudiante conformará grupos de acuerdo al color que le correspondió. Cada grupo discutirá sobre lo que para ellos significa ese valor y cómo podrían trabajarlo en la rutina de las clases.

Se proporcionará a los estudiantes varios valores en inglés como referente o punto de partida para el desarrollo de la actividad.

En sus cuadernos mediante un dibujo representarán cada valor decorándolo de acuerdo a su personaje favorito bien sea en la vida real, de la televisión, de alguna película o caricatura.

En la siguiente clase, se continuará con la dinámica y el grupo elegirá un moderador quien socializará los dibujos y acuerdos del grupo.

Nota. Se pasará por los grupos de trabajo tomando fotografías de la actividad.

EL AREA DE TECNOLOGIA AGRADECE SU COLABORACION.

Fuente: Elaboración propia (2016)

Anexo B *Taller Mi grupo de trabajo y roles*



COLEGIO ALBERTO LLERAS CAMARGO I.E.D.
TALLER AREA DE TECNOLOGÍA

FECHA: Julio 14 de 2016

NOMBRE: Mi grupo de trabajo y roles

OBJETIVO: Conformar de grupos de trabajo de acuerdo a las características, afinidades y fortalezas de cada uno de los estudiantes.

JUSTIFICACIÓN:

Este taller se plantea como material de apoyo dentro del desarrollo de la especialización El Arte en los procesos de aprendizaje de la fundación Universitaria los Libertadores.

Las dinámicas tienen como finalidad crear ambientes lúdicos y buena disposición para alejar el estrés y cansancio e incentivar a los participantes a realizar desafíos que requiera adaptación y cooperación.

METODOLOGIA

Al ingresar al aula de clase, se entregará a los estudiantes palitos de colores y tamaños. Luego se ubicarán por colores y empezarán a hacer descartes por tamaños. Al final cada grupo quedará con cuatro integrantes. Entre ellos cruzarán información sobre gustos, datos específicos de cada uno como lugar de residencia, deportes característicos, etc. Luego de pasado un tiempo determinado, cada uno realizará la socialización de la información recibida del compañero.

Así entre los integrantes del grupo asignarán roles como Monitor, Suplente de monitor, Utilero y Secretario. Posteriormente, la docente indicará las características y funciones que implica cada uno de los roles.

En total en el aula de tecnología se conformarán 9 grupos de trabajo.

Nota. Se pasará por los grupos de trabajo tomando fotografías de la actividad.

EL AREA DE TECNOLOGIA AGRADECE SU COLABORACION.

Fuente: Elaboración propia (2016)

Anexo C *Taller Jugar con mi cuerpo*



COLEGIO ALBERTO LLERAS CAMARGO I.E.D.
TALLER AREA DE TECNOLOGÍA

FECHA: Julio 19

NOMBRE: Jugar con mi cuerpo

OBJETIVO: Realizar un taller de manera lúdica en el que se evidencie el trabajo colaborativo acercando al niño al respeto hacia si mismo y hacia el compañero

JUSTIFICACION:

Este taller se plantea como material de apoyo dentro del desarrollo de la especialización El Arte en los Procesos de aprendizaje de la Fundación Universitaria los Libertadores. En esta etapa de los talleres, los niños han adquirido más confianza entre ellos y trabajarán en grupo de manera más espontánea y recreativa.

METODOLOGIA

Se proporcionará a los estudiantes vestidos, telas, disfraces, en fin atuendos para que caracterice algún personaje. Se realizará la terapia del juego, juego de roles y/o psicodramas.

Se les pedirá que conformen grupos y planeen representar alguna situación de alguna experiencia propia o bien un drama inventado por ellos.

Se da un tiempo determinado para la organización del vestuario y el montaje del sociodrama, así como se determinará el tiempo de participación de cada grupo.

Nota. Se pasará por los grupos de trabajo tomando fotografías de la actividad.

EL AREA DE TECNOLOGIA AGRADECE SU COLABORACION.

Fuente: Elaboración propia (2016)

Anexo D *Construyendo mandalas*



COLEGIO ALBERTO LLERAS CAMARGO I.E.D.
TALLER AREA DE TECNOLOGÍA

FECHA: Julio 21

NOMBRE: Construyendo Mandalas

OBJETIVO: Realizar un taller de manera lúdica en el que se evidencie el trabajo colaborativo armando estructuras de algún modelo predeterminado.

JUSTIFICACIÓN:

Este taller se plantea como material de apoyo dentro del desarrollo de la especialización El Arte en los Procesos de aprendizaje de la Fundación Universitaria los Libertadores.

Se considera que el mandala es una dinámica de relajación e inspiración. Para brindar a los niños espacios de tranquilidad se realizará el presente taller con algunas características particulares entre ellas haciendo uso de las TIC.

El trabajo colectivo es beneficioso y brindar a los estudiantes estos espacios hace que interioricen sobre la necesidad de trabajar colaborativamente.

METODOLOGIA

Se hará la adaptación y adecuación de un espacio con video beam, conexión a Internet, libre de ruidos o elementos distractores. Se colocará un video de mandala pidiéndole a los estudiantes que observen detenidamente las formas y figuras que allí se presenten. Mientras tanto se hará una reflexión sobre todo cuanto se tiene alrededor y los privilegios con los que contamos tanto a nivel físico, personal y en el contexto.

Terminada esta actividad se le pedirá a los niños que coloreen un mandala con los colores y de la forma que a bien tenga. Luego con material reciclable construirán en forma colectiva un mandala haciendo gala de su destreza y creatividad.

Se socializarán los resultados y experiencias en el transcurso de la actividad.

Nota. Se pasará por los grupos de trabajo tomando evidencias fotográficas.

Fuente: Elaboración propia (2016)

Anexo E Taller Sanando mi yo interior



COLEGIO ALBERTO LLERAS CAMARGO I.E.D.
TALLER AREA DE TECNOLOGÍA

FECHA: Julio 22 de 2016

NOMBRE: Sanando mi yo interior. Ritualito Quitapesares

OBJETIVO: Realizar un taller de manera lúdica en el que se evidencie el trabajo colaborativo armando estructuras de algún modelo predeterminado.

JUSTIFICACIÓN:

Este taller se plantea como material de apoyo dentro del desarrollo de la especialización El Arte en los Procesos de aprendizaje de la Fundación Universitaria los Libertadores.

El niño generalmente presenta actitudes de reserva ante alguna situación bien sea al interior de la familia o con sus compañeros. Es necesario brindar espacios en los que exteriorice sus emociones o bien busque alguien de confianza en quien deposite ese cúmulo de sentimientos encontrados en su yo interior.

METODOLOGIA

Se le proporciona al niño material como palos de paleta, pegante, cinta adhesiva, retazos de tela, lana. Se le pide que con ese material construya un muñeco de su propia inspiración sin preocuparse por detalles de perfeccionamiento.

Una vez concluida la actividad manual o artística, se le pide al niño que cierre los ojos y con una ambientación musical adecuada se hace un recorrido por cada parte de su cuerpo para hacer un reconocimiento de sí mismo.

Cuando se termina ésta fase, se le dice al niño que ese muñeco se llamará quitapesares y que le cuente a él en voz muy baja aquellas cosas que le atormentan y que no quiere exteriorizar. En la noche bajo la almohada ubique al muñeco y por arte de magia a la mañana siguiente ya ninguno de los dos tendrá consigo ese secreto.

Nota. Se pasará por los grupos de trabajo tomando fotografías de la actividad.

Fuente: Elaboración propia (2016)

Anexo F Taller Armando estructuras



COLEGIO ALBERTO LLERAS CAMARGO I.E.D.
TALLER AREA DE TECNOLOGÍA

FECHA: Julio 26 de 2016

NOMBRE: Armando estructuras

OBJETIVO: Realizar un taller de manera lúdica en el que se evidencie el trabajo colaborativo armando estructuras de algún modelo predeterminado.

JUSTIFICACIÓN:

Este taller se plantea como material de apoyo dentro del desarrollo de la especialización El Arte en los Procesos de aprendizaje de la Fundación Universitaria los Libertadores. Un **modelo de papelo o papercraft** es una construcción de figuras tridimensionales de papel, similar al *origami*. Sin embargo, difiere del *origami* en que sus patrones pueden consistir en muchas piezas de papel cortadas con tijeras y unidas con pegante, lo cual contradice la filosofía del *origami* que sólo contempla doblar papel y nunca recortarlo o pegarlo.

Esta manualidad se popularizó después de la primera guerra mundial, cuando varias casas editoras empezaron a publicar modelos de la antileña Norteamericana y Alemana, en papel normal, restando tan solo recortar, doblar y pegar.

METODOLOGIA

Se entregará a cada estudiante un modelo de Papercraft impreso a color y pegado sobre cartulina para que la estructura quede con mayor firmeza. Los estudiantes deberán armarlo y para ello, es necesario que cuenten con tijeras y pegante. Hay que hacer hincapié en seguir las instrucciones y que para que la figura quede bien alineada las puntas y vértices deben coincidir. En algunas hojas aparece el modelo como debe quedar.

Nota. Se pasará por los grupos de trabajo tomando fotografías de la actividad.

EL AREA DE TECNOLOGIA AGRADECE SU COLABORACION.

Indicaciones de los modelos:

----- Mountain fold....
- - - - - Volley fold Pliegue

1

Fuente: Elaboración propia (2016)

Anexo G Valores para la convivencia pacífica. Actividad reconocimiento de valores



Fuente: Elaboración propia (2016)

Anexo H Actividad armando estructuras: Papercraft. Muestras día de la tecnología



Fuente: Elaboración propia (2016)

Anexo I. Construyendo mandalas



Fuente: Elaboración propia (2016)

Anexo J. Sanando mi yo interior. Taller VivaPi



Fuente: Elaboración propia (2016)